

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-100268

(43)Date of publication of application : 18.04.1995

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 1/00

(21)Application number : 05-273209

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 05.10.1993

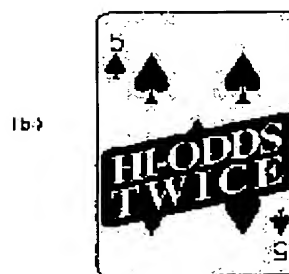
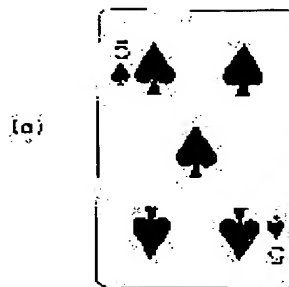
(72)Inventor : NEZU SHINTARO

(54) IMAGE DISPLAY CARD GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To enhance a sense of expectation and a degree of excitement of a game, while making the best of characteristic traits for working out conception of a role.

CONSTITUTION: Whenever a game is started, part of cards selected at random from plural kinds of cards is set to dividend increase cards that the dividend is increased. Also, when this dividend increase card exists in cards of a prescribed number of pieces distributed to a player, its purport is displayed as shown in the figure (b). Moreover, when this dividend increase card is decided definitely as the player's card, the setting of dividend is changed to be doubled.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 20.04.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 19.12.2001

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-100268

(43) 公開日 平成7年(1995)4月18日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22
1/00

識別記号

庁内整理番号

M

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 2 F D (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願平5-273209

(22) 出願日 平成5年(1993)10月5日

(71) 出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72) 発明者 衿津 慎太郎

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング 株式会社タイトー内

(74) 代理人 弁理士 鎌田 久男 (外1名)

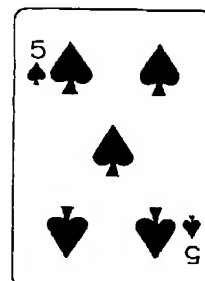
(54) 【発明の名称】 画像表示カードゲーム機

(57) 【要約】

【目的】 役作りの持ち味を生かしつつ、ゲームの期待感や興奮度を高める。

【構成】 ゲームの開始時ごとに、複数種類のカードの中からランダムに選択した一部のカードを配当が増加する配当増加カードに設定する。また、遊技者に配付された所定枚数のカードの中にこの配当増加カードが存在するときには、図中(b)のようにその旨を表示する。さらに、この配当増加カードが遊技者のカードとして確定したときには、配当を倍に設定変更する。

(a)



(b)



【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示画面上で、複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを遊技者に配付し、前記所定枚数のカードの中から不要なカードが前記遊技者により指定されたときには前記不要なカードをランダムに選択された新たなカードに交換し、前記遊技者のカードが所定の組み合わせであるときに、前記所定の組み合わせの難易度に応じた配当を前記遊技者に与える画像表示カードゲーム機において、ゲームの開始時ごとに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択した一部のカードを配当が増加する配当増加カードに設定する配当増加カード設定手段と、前記遊技者に配付された前記所定枚数のカードの中に前記配当増加カードが存在するときに、そのカードが前記配当増加カードである旨を表示する配当増加カード表示手段と、前記配当増加カードが前記遊技者のカードとして確定したときに、前記配当を増加する配当増加手段とを備えることを特徴とする画像表示カードゲーム機。

【請求項2】 前記遊技者のカードが前記所定の組み合わせであるときに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを前記表示画面上に配列し、前記所定枚数のカードの中の一部を親カードとして公開し、裏返された残りの所定のカードの中から一部を前記遊技者に選択させ、前記親カードが前記遊技者のカードよりポイントが高いときには前記配当を没収し、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高いときには、前記配当を増加して前記遊技者に与える配当増加ゲームを選択可能な画像表示カードゲーム機において、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高い場合に、前記親カードまたは前記遊技者のカードが前記配当増加カードであるときには前記配当を増加する第2の配当増加手段を備えることを特徴とする請求項1に記載の画像表示カードゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、例えば表示画面上にトランプのカードを表示し、プレーヤーの操作によって表示画面を変化させ、カードゲームを行う画像表示カードゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来のこの種の画像表示カードゲーム機において、例えばポーカーゲームでは、以下のようにゲームが行われている。ブラウン管や液晶等の表示画面上には、それぞれの役（2ペア、3カード、フルハウス等）とその配当が示されている。最初に、5枚のカード（トランプ）が表向きに配付される。プレーヤーは、通常では1回に限り、不要なカードを交換することができる。保持するカードが操作ボタンの押下等により指定さ

れると、それ以外のカードは新たなカードに交換される。このようにして、プレーヤーの5枚のカードが確定し、そのカードが一定の役を完成したときには、その役に相当する配当が与えられる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、前述の従来の画像表示カードゲーム機では、配当の大きさは予め役の難易度に応じて決定されているので、ゲームの視点は役作りにのみ集中することとなる。従って、ゲームの意外性に欠け、また、ゲームが単調なものになりやすかった。これにより、ゲームの期待感や興奮度を高める新たな手段が要請されている。

【0004】この対策として、ジョーカーを手の内にして役を完成させたときには、その配当が通常の倍になるものが知られている。すなわちこのゲーム機では、ジョーカーを引き当てるという偶発的な要因により配当が増加する。

【0005】しかし、ポーカーゲームにおけるジョーカーは、手の内で最も有利なカードに置き換えることができるものであり、プレーヤーは、それを保持したために不運な結果を招くことはなく、ジョーカーを引き当てたときには迷わず保持しておくことになる。従って、このゲーム機では、プレーヤーの考えに左右されずにジョーカーを引き当てた時点で単に配当が増加するだけであって、ポーカーの役作りの持ち味を十分に生かした対策ではなかった。

【0006】本発明は、上述のような課題を解消するためになされたものであり、役作りの持ち味を生かしつつ、ゲームの期待感や興奮度を高めることができる画像表示カードゲーム機を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するため、本発明による第1の解決手段は、表示画面上で、複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを遊技者に配付し、前記所定枚数のカードの中から不要なカードが前記遊技者により指定されたときには前記不要なカードをランダムに選択された新たなカードに交換し、前記遊技者のカードが所定の組み合わせであるときに、前記所定の組み合わせの難易度に応じた配当を前記遊技者に与える画像表示カードゲーム機において、ゲームの開始時ごとに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択した一部のカードを配当が増加する配当増加カードに設定する配当増加カード設定手段と、前記遊技者に配付された前記所定枚数のカードの中に前記配当増加カードが存在するときに、そのカードが前記配当増加カードである旨を表示する配当増加カード表示手段と、前記配当増加カードが前記遊技者のカードとして確定したときに、前記配当を増加する配当増加手段とを備えることを特徴とする。

【0008】第2の解決手段は、前記遊技者のカードが

前記所定の組み合わせであるときに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを前記表示画面上に配列し、前記所定枚数のカードの一部を親カードとして公開し、裏返された残りの所定のカードの中から一部を前記遊技者に選択させ、前記親カードが前記遊技者のカードよりポイントが高いときには前記配当を没収し、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高いときには、前記配当を増加して前記遊技者に与える配当増加ゲームを選択可能な画像表示カードゲーム機において、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高い場合に、前記親カードまたは前記遊技者のカードが前記配当増加カードであるときには前記配当を増加する第2の配当増加手段を備えることを特徴とする。

【0009】

【作用】上記解決手段においては、配当が増加する配当増加カードがゲームごとにランダムに設定され、この配当増加カードを用いて所定の組み合わせを完成させたときには、配当が増加する。従って、遊技者は、配当増加カードを引き当てたときには、それによる配当の増加の程度と役の難易度とを比較考量して役作りを行うことができ、ゲーム内容をより高度化して、ゲームの期待感や興奮度を高めることができる。

【0010】

【実施例】以下、図面等を参照して、本発明による画像表示カードゲーム機の一実施例について説明する。実施例においては、ポーカーゲームについて説明する。図1は、本発明による画像表示カードゲーム機10（以下、単に「ゲーム機10」という。）の一実施例の外観の構成を示す斜視図である。ゲーム機10は、画像によりゲーム内容を表示するモニター11と、プレーヤーがゲームを行うのに必要なメダルを投入するメダル投入口12と、プレーヤーにより操作される操作スイッチ部13と、メダルの払い出しを行うメダル払出口14とを備えている。

【0011】図2は、操作スイッチ部13の一実施例の詳細な構成を示す平面図である。操作スイッチ部13の操作ボタンは、5つのHOLDボタン13a～13e、DEAL/DRAWボタン13f、1-BETボタン13g、DUAL-BETボタン13h、DOUBLE-UPボタン13i、PAY-OUTボタン13jとから構成されている。

【0012】1-BETボタン13gは、ゲームのメダルの賭け枚数を指定するボタンである。1回押すごとに1BETされ（メダル1枚分が賭けられ）、押した回数分だけBETされる。通常は、10BETまで賭けることができるように設定されている。DUAL-BETボタン13hは、前回のゲームと同一のBET数を賭けるときに使用するボタンである。例えば前回のゲームで5BETされていたときには、次のゲームでDUAL-B

ETボタン13hが押されると、自動的に5BETに設定される。

【0013】DEAL/DRAWボタン13fは、ゲームを開始するときに押すボタンである。このDEAL/DRAWボタン13fが押されると、ゲームが開始され、カードが配付される。HOLDボタン13a～13eは、配付された5枚のカードのうち、残しておきたいカードをキープするときに使用するボタンである。最初にプレーヤーのカードが配付されると全てが点灯し、押すと消灯してそのカードがキープされる。再度押すと再度点灯し、キープが解除される。

【0014】DOUBLE-UPボタン13iは、通常のゲームで一定の役を完成させた場合に、その配当を用いてダブルゲームへ移行するときに使用するボタンである。PAY-OUTボタン13jは、通常ゲームで勝ったときや、ダブルゲームで勝ちその後のダブルゲームを中止したいときに使用するボタンである。このボタンが押されると、その勝ち分がクレジットに転送される。また、このとき以外に押すと、クレジット分のメダルがホッパー（ゲーム機10内部のメダル溜め）よりメダル払出口14から払い出される。再度押すと、払い出しが中止される。

【0015】図3は、ゲーム機10内部の電氣的構成の一実施例を示すブロック図である。CPU回路21は、ゲーム機10の全体を制御する回路である。ROM22は、ゲームの内容のプログラムやその初期設定値、テストモード等が入力されている記憶部である。RAM23は、例えば前々回のゲーム内容までを一時的に記憶しておく記憶部である。RAM23により、ゲーム中に電源断となったときでも、ゲーム内容をバックアップし、復帰時には、電源断時の状況からゲームが再開される。

【0016】音源回路24は、プレーヤーがゲームで勝ったとき等に、それぞれ所定のサウンドを発生させる回路である。本実施例では、役ごとに異なるサウンドを発生させるようにしている。入力回路25は、上記操作ボタン13a～13jと電氣的に接続され、操作ボタン13a～13jが押されると、それをCPU回路21に伝送する。出力回路26は、例えば操作ボタン13a～13jの点灯または消灯や、メダルの払い出し等を制御する回路である。ビデオモニター回路27は、ゲーム内容をモニター11上に画像で出力するための回路である。

【0017】次に、ゲームの流れについて、図4～図11に基づき説明する。図4、5は、本発明によるゲーム機10のゲームの流れの一実施例を示すフローチャートである。図6～図12は、ゲーム中におけるモニター11上の表示の一実施例を示す図である。

【0018】最初に、ゲームの全体の流れを概説する。先ず、通常のゲームが開始され、モニター11上でジョーカーを含む53枚のトランプカードの中からランダムに選択された5枚のカードがプレーヤーに配付される。

プレーヤーは、このカードの中から必要なカードを指定し、そのカードをキープする。それ以外のカードは、残りのカード（48枚）の中からランダムに選択された新たなカードに交換される。このときのプレーヤーのカードが、一定の役を完成した場合には、プレーヤーの勝ちとなり、プレーヤーは、その役に相当する配当を得ることができる。

【0019】また、プレーヤーは、この配当を元に、ダブルアップゲームを選択することができる。このダブルアップゲームとは、以下の手順で行われる。まず、ランダムに選択された5枚のカードが裏返して配付され、その中の1枚のカードが親カードとしてオープンされる。プレーヤーは、残りのカードの中から1枚のカードを選択する。プレーヤーのカードの数字が親カードの数字より大きいときには、前述の配当が倍に増える。一方、プレーヤーのカードの数字が親カードの数字より小さいときには、前述の配当が没収される。

【0020】次に、ゲームの流れを詳細に説明する。まず、図4において、ステップS1で電源が投入されると、ステップS2に進み、初期状態となる。すなわち、モニター11上には、デモンストレーション用の画像が出力され、メダルの投入待ち状態となる。メダルが投入されると、ゲーム機10のクレジットに加算され、同時にステップS3でクレジット有りと判断され、次のステップS4進む。

【0021】ステップS4では、1-BETボタン13gまたはDUAL-BETボタン13hの待ち状態となる（1-BETボタン13gおよびDUAL-BETボタン13hが点灯する。）。いずれかのボタンが押されると、ステップS5に進み、デモ用画面の出力を終了し、通常ゲームが開始される。

【0022】通常ゲームは、52枚のトランプカードと1枚のジョーカーとからなる53枚のカードで行われる。最初に、CPU回路21は、ゲームの開始時ごとに、この53枚のカードの中からランダムに選定した1枚のカードをハイオッズカードに設定する。ここで、ハイオッズカードとは、このカードを手の内にして役を完成させたときには、通常の2倍の配当が得られるカードである。

【0023】図6は、モニター11上に表示される通常のカードとハイオッズカードとの一実施例を示す図である。通常、カードは、図中（a）に示すように表示されるが、ハイオッズカードに選定されたときには、図中（b）に示すように、カードの数字や絵柄を判別することができる程度の大きさに、ハイオッズカードである旨が表示される。

【0024】次にCPU回路21は、上記53枚のカードの中からランダムに5枚のカードを選択してプレーヤーに配付する。図7は、このときのモニター11上の表示の一実施例を示す図である。図7に示すように、モニ

ター11には、オッズ表が表示される。ここで、オッズ表とは、各役の種類と、その役を完成させたときのBET数に対する配当を表示したものである。オッズ表は、1番左側の欄が現在のBET数を表示し、その欄内を赤く表示する。従って、オッズ表は、BET枚数が1枚増えるごとに变化する。また、モニター11の下部には、「BET ORDEAL」とメッセージが表示される。

【0025】プレーヤーの5枚のカードは、最初に図7のように裏返して配付される。次に、ステップS6に進み、DEAL/DRAWボタン13fの入力待ち状態となる。DEAL/DRAWボタン13fが押されると、ステップS7に進み、コインの受付を行わなくなり、BET数を確定する。そして各カードをオープンする。モニター11上では、例えば図中左側のカードから順次カードをオープンする。

【0026】図8は、ステップS7～ステップS8のゲームの流れを説明する図である。図8のダイヤの1のように、5枚のカードの中にハイオッズカードが存在するときには、そのカードは、図6（b）に示すように表示され、ハイオッズカードである旨がモニター11上で表示される。

【0027】プレーヤーのカードがオープンされるとステップS8に進み、HOLDボタン13a～13eの入力待ち状態となる。プレーヤーによりHOLDボタン13a～13eが押され、キープするカードが指定されると、そのカード上には、「HELD」と表示される（図8中、スペードの2、ダイヤの1、ダイヤの2）。さらに、図のようにハイオッズカード（ダイヤの1）がキープされると、そのカードはプレーヤーの手中に確定するので、オッズ表が変更される。左側の欄に、「WITH HI-ODDS CARD」のメッセージが表示され、役の完成の有無にかかわらず、オッズ表の現在のBET数である1COINの欄の各配当が2倍に変更される。なお、ハイオッズカードがあっても、それがキープされなかったときには、オッズ表は変更されない。また、一度ハイオッズカードをキープしても、そのキープを解除すれば、オッズ表は元の配当に戻る。

【0028】次に、ステップS9に進み、DEAL/DRAWボタン13fの入力待ち状態となり、DEAL/DRAWボタン13fが押されると、次のステップS10に進む。なお、ステップS8でのHOLDボタン13a～13eの押下の有無にかかわらず、DEAL/DRAWボタン13fが押下されるとステップS10に進む。

【0029】ステップS10では、カードの交換が必要が否かが判断される。カードの交換が必要な場合は、ステップS11に進み、キープされた以外のカードを新たなカードに交換する。ここでは、53枚のカードのうち、既に使用した5枚のカードを除いた48枚のカードからランダムに選択されたカードに交換される。モニタ

ー11上では、「HELD」の表示が消え、さらに不要になったカードが消えて裏返された新たなカードが表示される。このカードは自動的にオープンされる。新たなカードにハイオッズカードが存在する場合には、その時点でそのカードがプレーヤーのカードとして確定するので、上述した表示と同様に、そのカードがハイオッズカードである旨の表示と、オッズ表の変更が行われる。

【0030】図5は、図4に続くフローチャートである。ステップS11で新たなカードがオープンされた場合、またはステップS10でカードの交換が必要でない場合、すなわち最初のカードの配付時にすでに一定の役が完成しており、5枚の全てがキープされた場合には、図5のステップS12に進む。ステップS12では、プレーヤーのカードの勝敗が判定される。すなわち、5枚のカードがオッズ表上のいずれかの役を完成しているか否かが判別される。プレーヤーのカードが一定の役を完成していない場合には、プレーヤーの負けとなり、図4中、Bに進む。モニター11には、ゲームオーバー時の最終画像が表示される。

【0031】プレーヤーのカードが一定の役を完成している場合には、プレーヤーの勝ちとなる。図9は、このときのモニター11上の表示の一実施例を示す図である。交換された新たなカードが例えばクローバーの1、ダイヤの3であり、2ペアを完成した場合には、「WINNER!」とメッセージが表示され、さらにハイオッズカードを有する場合には、図のように「CONGRATURATION」とメッセージが表示され、同時に、役を完成したカードがカラーモードにより点滅される。また、オッズ表中、該当する役の欄が赤色等で表示される。

【0032】次のステップS13では、DUAL-BETボタン13hがオンされたか否かを判別し、オンされたときには、ステップS14に進み、その役の配当がクレジットに加算され、前回ゲームと同一のBET数が設定され、図4中、Cに進み、新たな通常ゲームが開始される。

【0033】また、ステップS13でDUAL-BETボタン13hがオンされず、DOUBLE-UPボタン13iまたはPAY-OUTボタン13jがオンされたときには、ステップS15からそれぞれステップS16またはステップS17に進む。ステップS16では、その役の配当がクレジットに加算され、図4中、Bに進む。ステップS17では、ダブルアップゲームが開始される。

【0034】図10は、ステップS17~18におけるゲームの流れを説明する図である。ステップS17でダブルアップゲームが開始されると、モニター11上のオッズ表が表示されていた部分にはダブルアップゲーム用のメッセージが表示される。図10では、プレーヤーの賭けたコイン枚数を示す「NOW YOU GET」の

メッセージ、およびこのゲームに勝ったときに得られるコイン枚数を示す「TRY YOUR LUCK」のメッセージが表示されている。ゲームは、全てのカードが消去され、53枚のカードの中からランダムに選択された5枚の新たなカードが裏返して配付される。この5枚のカードのうち、左端のカードが親カードとされ、そのカード上に「DEALER」と表示される。次のステップS18で、この親カードがオープンされる。なお、ダブルアップゲームの開始時には、53枚のカードから新たにハイオッズカードを選定しても良いが、本実施例では、通常ゲームで選定されたハイオッズカードが、そのままダブルアップゲームにおいても適用するものとする。

【0035】次に、ステップS19に進み、プレーヤーからのHOLDボタン13b~13eの入力待ち状態となり、モニター11には、「SELECT A CARD」とメッセージが表示される。プレーヤーは、HOLDボタン13b~13eの押下により、希望するカードを選択する。HOLDボタン13b~13eのいずれかがオンされると、ステップS20に進み、そのカードがオープンされる。次のステップS21では、プレーヤーの選択したカードの数字と親カードの数字の大きさが比較される。プレーヤーのカードの数字の方が大きいときにはプレーヤーの勝ちとなり、ステップS22に進み、倍の配当を得ることができる。

【0036】図11は、このときのモニター11の表示の一実施例を示す図である。図11は、プレーヤーのカードがハイオッズカードであるときの例を示している。このように、プレーヤーのカード、または親カードがハイオッズカードであるときには、さらに倍の配当（すなわち4倍の配当）を得ることができる。また、通常のゲームと同様に、このダブルアップゲームでプレーヤーが勝ったときには「CONGRATURATION!」のメッセージ、さらにハイオッズカードで勝ったときには「GREAT! DOUBLE×2 COINS!」のメッセージがモニター11上に表示される。次に、ステップS15に進み、プレーヤーは、DOUBLE-UPボタン13iを押して、再度ダブルアップゲームを選択することができる。あるいは、PAY-OUTボタン13jを押して、ダブルアップゲームの配当をクレジットに加算し、通常のゲームを選択することができる。

【0037】ステップS21で、プレーヤーのカードの数字の方が小さいときには、プレーヤーの負けとなり、ステップS23で通常ゲームで勝った分の配当が没収され、図4中、Bに進む。図12は、このときのモニター11の表示の一実施例を示す図である。モニター11上には、「TRY YOUR LUCK」のメッセージが消去され、「NOW YOU GET」のコイン枚数の表示が0になる。また、プレーヤーが選択した以外の残りのカードが順次オープンされる。また、「GAME

10

20

30

40

50

OVER」のようなゲームが終了した旨のメッセージが表示される。

【0038】なお、フローチャートにおいては図示しないが、プレイヤーのカードと親カードとが引き分けであるときには、「TRY AGAIN」等のメッセージが表示され、再度ゲームが行われる。

【0039】以上のように、本発明によるゲーム機10では、ゲームの開始時ごとに、53枚のカードの中から、配当が倍になるハイオッズカードがランダムに選定されるので、従来のジョーカーを手の内にしたときに配当が倍になるゲームとは、以下に示す2点が大きく異なる。第1に、ゲームの開始時ごとに、ハイオッズカードが異なるので、プレイヤーは、どのカードがハイオッズカードになっているのか、現実にはそのカードを引くまでは判らず、ゲームに意外性を出すことができる。第2に、前述した配当を倍にするジョーカーとは異なり、ハイオッズカードをキープすることが、プレイヤーは、必ずしも有利になるとは限らないので、役の難易度と配当の増加の程度とを比較考量した、戦略的でスリリングなゲームを行うことができる。

【0040】例えば最初の5枚のカードの数字が「1, 2, 2, 3, 3」であり、この中の「1」がハイオッズカードであり、「1, 2, 3」が同一絵柄であるとす。ここで、同一絵柄の「1, 2, 3」を残して「2, 3」を交換すれば、ハイオッズカード有りの(配当が倍の)ストレート、さらにはストレートフラッシュをねらうことができる。一方、「2, 2, 3, 3」を残してハイオッズカードである「1」を交換すれば、通常の配当となってしまうが、すでに2ペアが完成しており、さらにはフルハウスをねらうことができる。

【0041】以上、本発明による画像表示カードゲーム機の一実施例について説明したが、本発明は、上述した実施例に限定されることなく、その要旨を逸脱しない範囲内で種々の変形が可能である。例えば、ハイオッズカードは、配当が2倍になるカードとしたが、これに限らず、例えば配当が3倍、5倍、・・・になるカードとしても良い。また、53枚のカードの中の1枚のみをハイオッズカードに選定したが、これに限らず、複数枚を選定しても良く、さらにはそれらの配当の倍率を変えても良い。

【0042】ハイオッズカードの出現は、自然発生を基本としているが、出現率を設定することができるようにしても良い。例えば、一定ゲーム数の間のハイオッズカードの出現率と、設定されたハイオッズカードの出現率とを比較し、設定された出現率に達していないときには、意図的にハイオッズカードをプレイヤーに配付するカードに送り込み、一方、設定された出現率を越えてい

るときには、意図的にハイオッズカードをプレイヤーに配付するカードからはずすようにすることもできる。

【0043】また、ハイオッズカードの出現率を確率変動するようにすることもできる。例えば、最初の1回のハイオッズカードの出現率は、自然発生時の出現率より低く設定し、1度出現した後は、例えば複数回のゲームにおいては、ハイオッズカードの出現率が高くなるようにしても良い。

【0044】

- 10 【発明の効果】本発明による画像表示カードゲーム機によれば、カードの中に配当が増加する配当増加カードを設定したので、遊技者は、配当増加カードを引き当てたときには、それによる配当の増加の程度と役の難易度とを比較考量して役作りを行うことができる。これにより、ゲーム内容に戦略的指向が付加され、ゲーム内容がより高度化し、ゲームの期待感や興奮度を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

- 20 【図1】本発明による画像表示カードゲーム機10の一実施例の外観の構成を示す斜視図である。

【図2】操作スイッチ部13の一実施例の詳細な構成を示す平面図である。

【図3】ゲーム機10内部の電気的構成の一実施例を示すブロック図である。

【図4】本発明によるゲーム機10のゲームの流れの一実施例を示すフローチャートである。

【図5】図4に続くフローチャートである。

【図6】モニター11上に表示される通常のカードとハイオッズカードとの一実施例を示す図である。

- 30 【図7】ステップS5におけるモニター11上の表示の一実施例を示す図である。

【図8】ステップS7～ステップS8におけるゲームの流れを説明する図である。

【図9】通常ゲームでプレイヤーが勝ったときのモニター11上の表示の一実施例を示す図である。

【図10】ステップS17～18におけるゲームの流れを説明する図である。

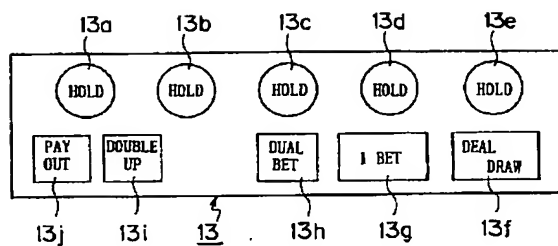
【図11】ステップS22におけるモニター11の表示の一実施例を示す図である。

- 40 【図12】ステップS23におけるモニター11の表示の一実施例を示す図である。

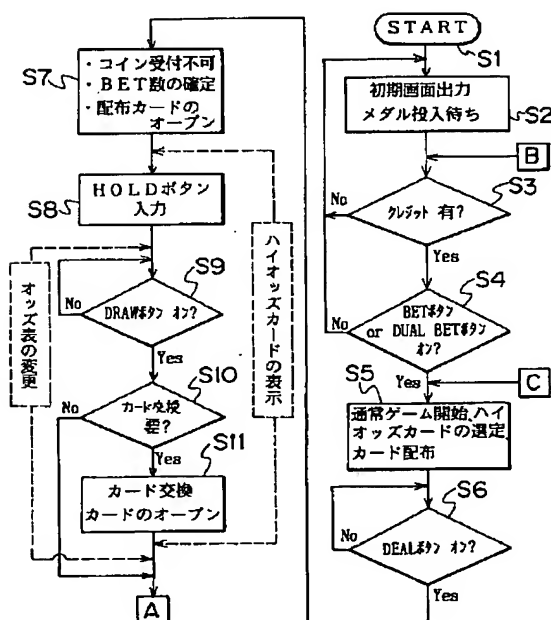
【符号の説明】

- 10 画像表示カードゲーム機
- 11 モニター
- 12 メダル投入口
- 13 操作スイッチ部
- 14 メダル払出口

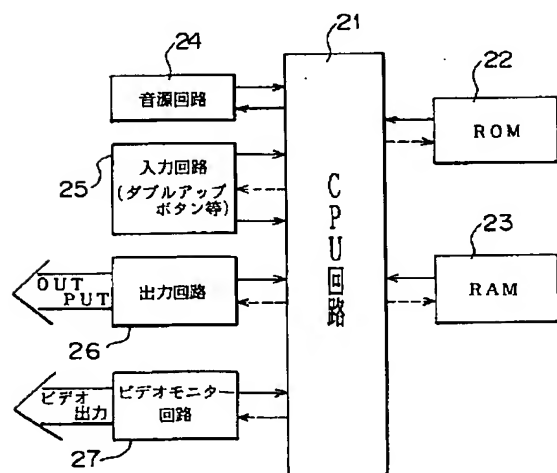
【圖2】



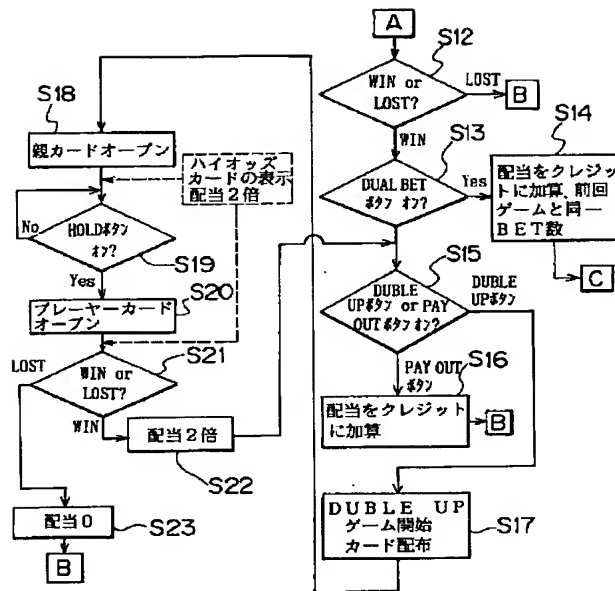
【図4】



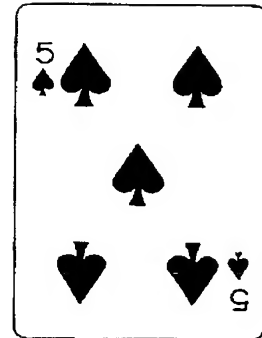
【図3】



【図5】



【図6】



(a)



(b)

【図7】

O D D S	1COIN	2COINS	3COINS	10COINS
ROYAL ST FLUSH	500	1000	1500	10000
FIVE OF A KIND	100	200	300	1000
STRAIGHT FLUSH	40	80	120	400
FOUR OF A KIND	15	30	45	150
FULL HOUSE	6	12	18	60
FLUSH	4	8	12	40
STRAIGHT	3	6	9	30
THREE OF A KIND	1	2	3	10
TWO PAIR	1	2	3	10

WAGER OO
WIN OOOOO
PAY OOO

BET OR DEAL
CREDIT OOOOO

【図8】

O	D	D	S		1 COINS	3 COINS	10 COINS
ROYAL ST	FLUSH			WITH	1000	1500	10000
FIVE OF A KIND				HI	200	300	1000
STRAIGHT	FLUSH			ODDS	80	120	400
FOUR OF A KIND				CARD	30	45	150
FULL HOUSE					12	18	60
FLUSH					8	12	40
STRAIGHT					6	9	30
THREE OF A KIND					2	3	10
TWO PAIR					2	3	10

WAGER OO
WIN OOOO GOOD LUCK
PAY OOO CREDIT OOOOO

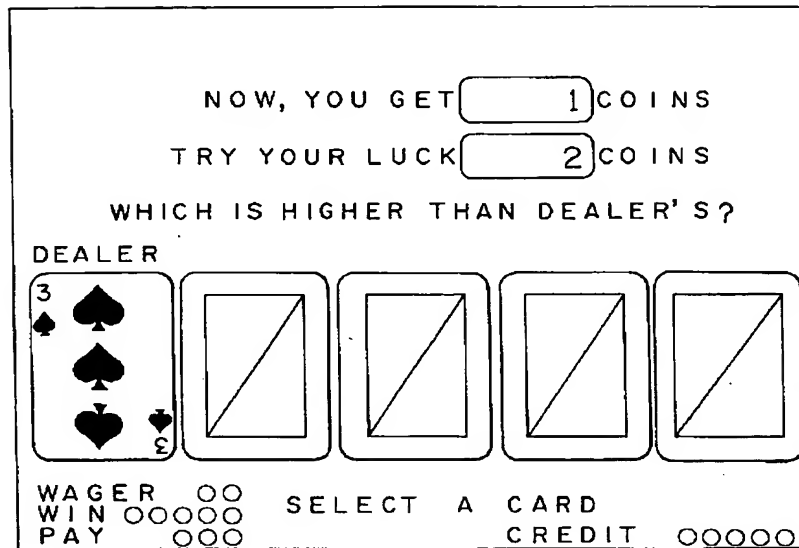
【図9】

O	D	D	S		1 COINS	3 COINS	10 COINS
ROYAL ST	FLUSH			WITH	1000	1500	10000
FIVE OF A KIND				HI	200	300	1000
STRAIGHT	FLUSH			ODDS	80	120	400
FOUR OF A KIND				CARD	30	45	150
FULL HOUSE					12	18	60
FLUSH					8	12	40
STRAIGHT					6	9	30
THREE OF A KIND					2	3	10
TWO PAIR					2	3	10

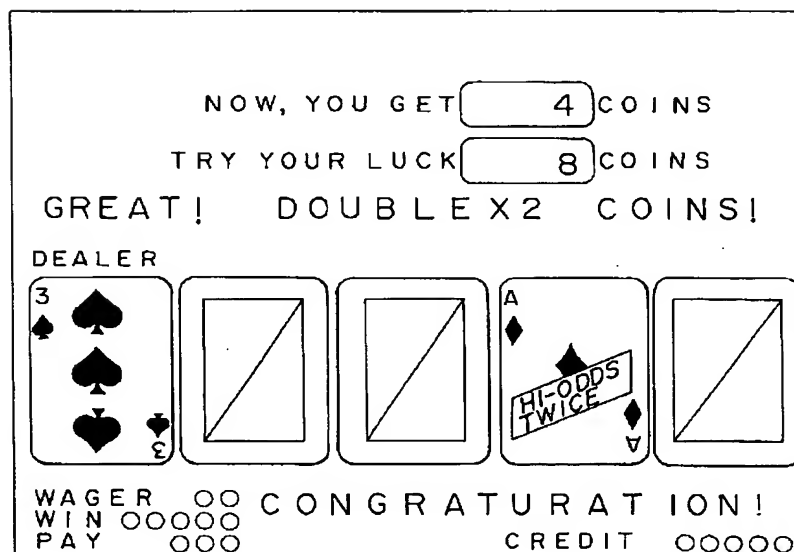
GREAT!!! DOUBLE COINS!

WAGER OO CONGRATURATION!
WIN OOOO
PAY OOO CREDIT OOOOO

【図10】



【図11】



【図12】

